

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi Dua Dimensi yang begitu pesat, serta didukung dengan peralatan hardware dan software multimedia sehingga menunjang dalam pembuatan animasi yang kompleks untuk divisualisasikan menjadi animasi yang bagus. Animasi 2d memiliki daya tarik tersendiri bagi penikmat animasi-animasi 2d.

Saat ini banyak software-software khusus untuk pembuatan animasi 2d salah satunya adalah Adobe Animate yang merupakan *upgrade* dari Adobe Flash. Adobe Animate ini sangat cukup memadai dalam proses perancangan dan pembuatan animasi 2d sesuai standar. Karena Adobe Animate adalah *upgrade* dari Adobe Flash maka *tools* yang digunakan pun sama seperti pendahulunya yaitu Adobe Flash namun ada beberapa fitur *tools* lain yang sangat membantu animator dalam perancangan dan pembuatan animasi 2d terutama dalam hal ini memudahkan penulis dalam pembuatan animasi 2d berjudul *Kindness* dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

Dalam penentuan tema menjadi peranan penting agar pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti penonton. Animasi berjudul *Kindness* (kebaikan) mengangkat tema tentang sikap dan sifat yang baik berupa tindakan yang memberikan contoh kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan gambaran mengenai manfaat memiliki kebaikan bagi setiap orang terhadap lingkungan sekitar.

Dengan munculnya ide dalam membuat animasi 2d berjudul *Kindness* maka penulis membutuhkan software pembuatan animasi 2d yang memadai. Adapun teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi 2d ini menggunakan teknik *frame by frame* agar gerakan-gerakan karakternya tidak terlalu kaku.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah, yaitu: Bagaimana membuat animasi 2d berjudul *Kindness* menggunakan software Adobe Animate?

1.3 Batasan Masalah

- a. Animasi ini tidak ada dialog
- b. Animasi ini berdurasi 2 menit 30 detik
- c. Animasi dirancang menggunakan Adobe Animate
- d. Pembuatan background menggunakan software Adobe Illustrator
- e. Editing sound menggunakan Adobe Audition
- f. Proses editing akhir dikerjakan menggunakan software Adobe Premiere
- g. Animasi ini dibuat *frame by frame*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Memanfaatkan software Adobe Animate dalam pembuatan animasi 2d berjudul *kindness* dengan teknik *frame by frame*.
2. Menyajikan film animasi 2d yang sarat makna mendidik untuk generasi muda.

- 3 Sebagai syarat menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1) program studi Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam pembuatan film animasi 2d yaitu metode pengumpulan data, metode analisi, metode perancangan, metode pengembangan, dan metode pengujian.

1.5.1 Metode pengumpulan data

1. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah mengumpulkan data berupa teori-teori yang akan digunakan dengan membaca buku-buku yang relevan untuk membantu di dalam menyelesaikan proses produksi animasi yang diperoleh di perpustakaan.

2. Metode Literatur

Metode Literatur yaitu penulis melakukan penambahan wawasan dengan membaca jurnal, buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

1.5.2 Metode analisis

Metode analisis menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) dan analisa kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional yang diperlukan dalam pembuatan animasi 2d *Kindness*.

1.5.3 Metode perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini yaitu tahap pra produksi meliputi persiapan menentukan ide cerita atau tema, membuat standard karakter dan *background*, membuat cerita dan *script*, membuat *storyboard* yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi ini.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan merupakan tahap produksi pada animasi *kindness* ini meliputi *drawing* karakter, *drawing* background, dan *animating* atau penganimasian.

1.5.5 Metode Testing

Tahap ini dilakukan uji coba terhadap animasi 2d untuk melihat hasil animasinya untuk kesesuaian dengan *storyboard*, naskah, karakter, durasi serta pesan moral yang terdapat pada animasi yang telah dibuat.

1.5.6 Metode Implementasi

Hasil akhir dari pembuatan animasi 2d setelah *final export* berupa file mp4 yang akan di publish ke youtube dengan format HD1080 dengan memperhatikan standarisasi format dari youtube.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis dibagi menjadi lima bab, berikut adalah urainya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistem penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menguraikan mengenai teori-teori yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi ini, yaitu berupa tinjauan pustaka, pengertian animasi, jenis animasi, teknik animasi, 12 prinsip animasi dan proses pembuatan animasi, dan perangkat lunak yang digunakan penulis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III ini menjelaskan mengenai analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan animasi 2d "*Kindness*".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas mengenai implementasi pembuatan animasi dua dimensi pada tahap kedua yaitu produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dari pengujian dan analisis yang disampaikan penulis bagi penulis selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber-sumber teori yang digunakan penulis dalam menyelesaikan pembuatan animasi.

